

囲碁 九路盤対局



このたびはファミリーコンピュータ用ディスクカード「囲碁」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

囲碁の対局をお楽しみいただく前に、この説明書をご一読ください。囲碁対局がよりいっそう楽しめるばかりでなく、ディスクシステムやディスクカードを不慮の事故から守ることができます。

なお、このマニュアルは大切に保管してください。

● 目 次 ●

囲碁をはじめるための前準備	P2～3
コントローラの使い方	P4
4つのメニュー	P5
ゲームのすすめ方	P6～8
再現とレッスン	P9～10
囲碁のルール	P11～13
囲碁の楽しい世界	P14～17
ディスクカード取り扱い上の注意事項	P18～19
ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには	P20

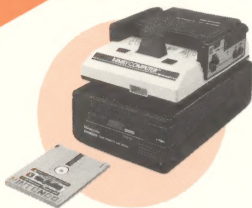
「囲碁」の世界へ ようこそ！



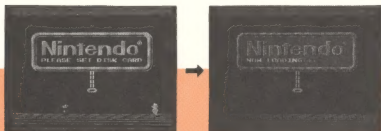
囲碁は、黒と白の石を交互に並べていくシンプルなゲームです。しかし、とても奥が深く、あきることがないので、古くから多くの人々に親しまれてきました。近年は、欧米でも囲碁の魅力に取りつかれる人が少なくなく、このゲームのプログラムを組んだのもイギリスのアラン・スカーフ氏です。ほんとうの囲碁は19×19の盤面を使いますが、このゲームでは9×9の小さな盤を使用しています。やや狭い感じですが、入門者にはかえってわかりやすいでしょう。

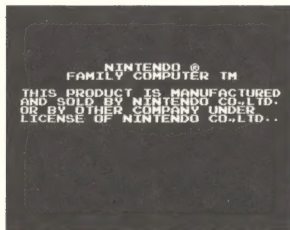
い こ はじ まえ しゅん び 国基を始めるための前準備

ディスクシステムを
き どう
起動しよう。



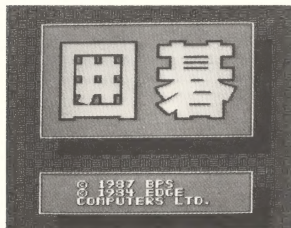
ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディ
スクドライブを^{ただ}正しく^{せつぞく}接続し、本体の^{ほんたい}スイッチを^{オン}ON
にします。タイトル画面が出てきたら、ディスクカードの^{サイド}SIDE ^{エー}Aを^{うえ}上にしてセット。画面が出ないときは、^{せつぞく}接続を^{かくにん}確認してください。





「NOW LOADING…」
 という文字が出たあと
 しばらく待つと、左の
 画面が出てきます。も
 し、「A, B SIDE
 ERR. 07」と出たとき
 は、ディスクカードの

裏表をよく確認し、SIDE Aを上にしてセットしてく
 ださい。



左のタイトル画面が出
 てきたら、ディスクカ
 ードを一度取り出して、
 今度はSIDE Bを上
 してセットし直してく
 ださい。これで準備O
 K。もしなにかエラー

表示が出たら、20ページの一覧表で原因を調べて必要
 な処置をしてください。

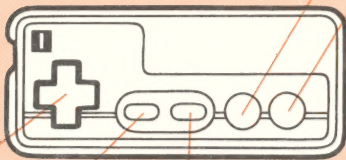
コントローラの使い方

メニューと石の位置の決定

Aボタン

前手の位置の確認

Bボタン



START ボタン

メニューやレベルの決定

SELECT ボタン

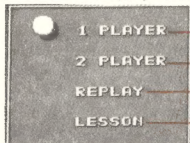
メニューの選択、対局中はビギナーモードのON/OFF

十字ボタン

石の位置の指定、およびメニュー、レベルの選択

4つのメニュー

メニュー画面が出たら、SELECTボタンまたは+ボタンの上下で4つのメニューのどれかを選び、STARTボタンかAボタンを押してください。
メニューには、次の4つがあります。



1 PLAYER

コンピュータとの対局です。

2 PLAYER

人間同士の対局です。

REPLAY

記録しておいた対局を再現します。

LESSON

初心者のための入門講座です。

その他のキー操作

★BGM BボタンとSELECTボタンを同時に押すと、音楽がON/OFFされます。

★ビギナーモード 対局中にSELECTボタンを押すと、盤上の黒白の勢力圏と石の生き死にが表示されます。また、地合も自動的に計算されます。

★記録 対局中またはデモ画面中にBボタンとSTARTボタンを同時に押すと、対局が記録されます。

ゲームのすすめ方^{かた}

1PLAYまたは2PLAYの対局^{プレイ プレイ たいきよく}

メニュー画面で1PLAY または 2PLAY を選んで
STARTボタンか①ボタンを押し、次の手順で対局を
進めてください。

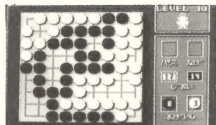
1. まずレベルを選んで^{えら}

対局に入る前にレベルを決めま
す。＋ボタンの左右で画面上部
の忍者を動かすと、置き石の数
が変わります。左端がレベル1
で、5子（最初から黒石を5つ
置く）のハンディをもらいます。
右端のレベル14だと相手に9子
のハンディを与えます。STAR
Tボタンを押せばゲーム開始。
プレイヤー1から見たハンディ
の内容は右の表のとおりです。

レベル	ハンディ
1	黒番5子 ^{くろばん し}
2	4
3	3
4	2
5	先手 ^{せん て}
6	後手 ^{ご て}
7	白番2子 ^{しろばん し}
8	白番3子 ^{しろばん し}
9	4
10	5
11	6
12	7
13	8
14	9

2. 対局スタート

自分の石を^{じ ぶん いし}＋ボタンで操作し、
 打ちたいところにもっていき、
^{エー}Ⓐボタンで^{けってい}決定します。2PL
^{レイ}AYの場合、プレイヤー1はコ



ントローラIで、プレイヤー2はコントローラIIで操
 作します。時間制限はありませんので、じっくり考
 えて打ってください。

着手禁止の場所に打つと、通常のルールでは反則負け
 になりますが、このゲームでは「そこは打つことがで
 きない場所です」「正しい位置ではありません」とい
 ったメッセージが出て、打つことができません。この
 ときは、もう一度打ち直してください。

Ⓑボタンを押すと、石が^{いし}前手の位置に移動します。相
 手がどこに打ったかわからなくなったときなどに確認
 することができます。

あげ石は、^{いし}忍者の手裏剣で自動的に取り除かれ、画面
 右下の「あげいし」の数が加算されます。

3. パスで終局

日本のルールでは、両者の合意で終局にしますが、このゲームではパスすることで終局の意思をコンピュータに伝えます。打ちたい場所がなくなったら「パス」に石を合わせ、**A**ボタンを押してください。パスが3回続くと（2PLAYでは2回）終局となります。終局後は、黒と白の忍者が交替で死んでいる石を盤上から取り除き、地合を計算して勝敗を表示します。対局の途中で投了したい場合は「なげ」に石を合わせ、**A**ボタンを押してください。

4. 記録は**B**+STARTで

対局の記録を残しておきたいときは、ゲーム中または終局後に、**B**ボタンとSTARTボタンを同時に押してください。画面上部に1から5の番号が現れます。1の数字は黒く塗りつぶされていますが、**+**ボタンを動かすと左右に移動します。STARTボタンを押せば、対局は黒の番号に記録されます。デモ画面を記録することも可能です。

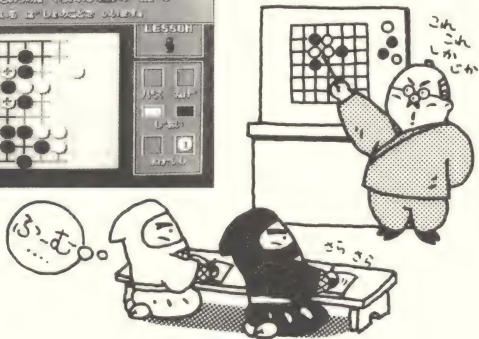
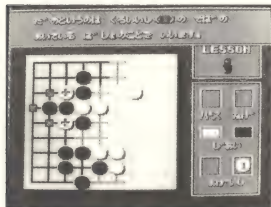
リプレイ さいげん REPLAY(再現)



きろく たいきょく がめん さいげん
記録しておいた対局を画面に再現
します。メニュー画面でREPLAY
しろいし あ スタート
に白石を合わせ、STARTボタン
お きろく
を押してください。記録のときと
どうよう がめん じゅうぶ
同様、画面の上部に1から5のゲ
ばんごう で
ーム番号が出てきますので、再現したい対局の番号を
さゆう せんたく スタート お
+ボタンの左右で選択し、STARTボタンを押してく
がめん ちゅうおう さい ひら
ださい。画面中央に再プレイのためのウィンドウが開
ぶらっく ほわいと ぷれい デモ
きます。「BLACK」「WHITE」「2 PLAYER」「DEMO」
えら スタート お
のいずれかを+ボタンで選び、STARTボタンを押し
くろばん しろばん ふたりに
てください。それぞれ「黒番」「白番」「2人プレイ」「コ
どうし たいきょく たいきょく
ンピュータ同士の対局」のモードで対局ができます。
エー
④ボタンをおすたびに、いって たいきょく さいげん
一手ずつ対局が再現されて
いきます。

LESSON(レッスン)

メニュー画面でLESSONに白石を合わせてSTART
ボタンを押すと、レッスンが始まります。ゲームの目的、ルール、対局のすすめ方などを簡単に紹介していますので、初めて囲碁に接する方には、役に立つことがたくさんあるでしょう。



囲碁のルール

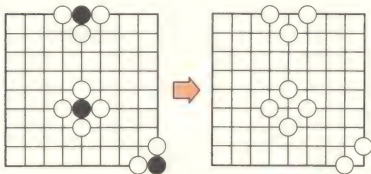
囲碁のルールには、日本ルール以外に中国ルール、台湾ルールなどがあり、細かな点で違いがあります。しかし、基本的なルールは共通です。

①領土の広いほうが勝ち

囲碁は陣地を奪い合うゲームです。交互に石を置いていき、終局の時点で敵よりも多くの地（縦線と横線の交点）を囲ったほうが勝ちです。

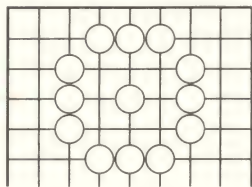
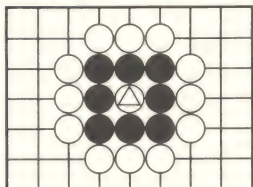
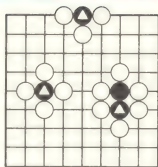
②周囲を囲まれた石は取られる

囲碁はただ地を囲い合うだけではありません。取るか取られるか、戦いも起こります。石に隣り合った縦横の空点（ダメといいます）をすべて囲えば、その石を取ることができます。



③空点のないところには打てない

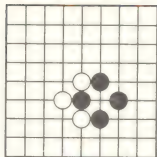
打ったあとにその石にダメがない場合は、前項のルールに照らして禁じ手とされ、打つことはできません(右図の△の点)。ただし、打った瞬間に相手の石を取ることができる場合は例外です。たとえば、下の図の△の点は通常は打つことができませんが、まわりをすべてドーナツ形に囲えば取ることができます。逆に言えば、石には禁じ手となるような「目」が2つあれば取られることはありません。一度に両方打つことはできませんからね。



どうけいはんふく

4 同形反復はダメ

右の図のような形はコウとよばれ、黒からも白からも石を取ることができます。しかし、いつまでも取り合っていたのではゲームが進行しません。そこで、取られたほうは、一手どこかに打ってからでないと取り返すことはできません。



5 両者の連続パスで終局

日本では、対局者がお互いに「もう、これで打つところがありませんね」と合意して終局にしています。しかし、このゲームでは、パスという方法でこれを確認しています。打つ必要がないと思ったらパスをしてください。相手に打ちたいところがあれば対局は続きますが、相手もパスすれば、そこでゲームは終了です。

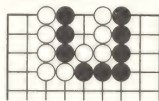
囲碁の楽しい世界

碁盤で使用する道具は、縦横19本の線の引かれた碁盤、それに白と黒の碁石だけです。しかし、そこには人をとりこにしてしまう魅力がいっぱい。やられたほうは「アッ」と息をのみ、やったほうは「これだから碁はやめられない」という楽しい技をいくつか紹介しましょう。

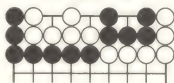
セキ 「目」がなくても生きている

ルールの項でもちょっと触れましたが、石は「目」が2つないと生きられません。でも、例外があります。セキという形です。右のような形の場、互いに目がありませんが、相手を取ろうとダメをつめると、逆に取られてしまいます。どちらからもう手出できないので、このまま終局します。

目のないセキ

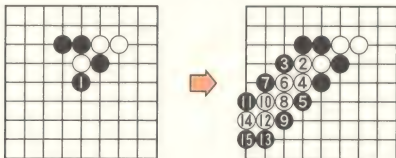


ひとつ目のセキ

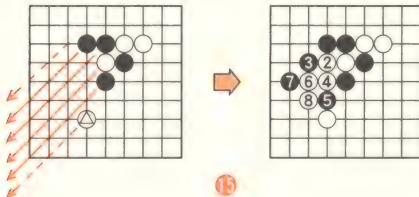


シチョウ 逃げてもダメ

「シチョウ知らずに碁を打つな」という格言がありますが、アタリをかけられた石が逃げだしても、結局取られてしまうのがこの形です。

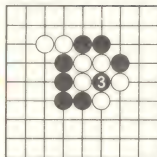
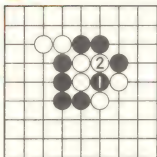
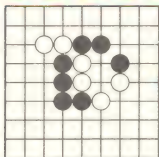


こんな場合はくれぐれも逃げ出したりせず、遠くに助け船（シチョウアタリ）を打っておくのがいい手です。シチョウアタリは、シチョウの4列とその1列外側までが有効範囲です。結果は…下の図のとおりです。

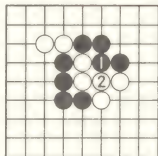


ウツテガエシ

と 取らせて取る！

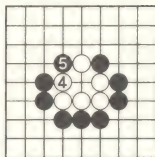
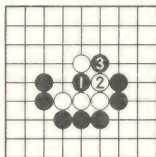
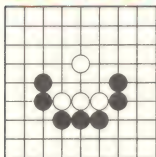


やや高級な手筋ですが、痛快な捨石
 作戦です。上の図のような形で①②
 とわざと石を取らせ、③とまるごと
 取り返すのです。右の①のように、
 ただアタリにするのでは、②とつな
 がれ、それまでです。

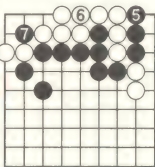
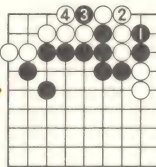
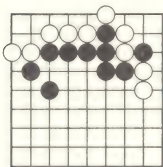


オイオトシ

つないでも、つないでも…



タイトル画面にデモとして登場している有名な「ツルの巣ごもり」もそうですが、敵の石を二段、三段がまえでアタリにしていくのがこの形です。



図の③がポイント。ただ⑤と打つのでは⑥につがれてしまうので、先に捨て石を敢行します。これならいくらつないでも、まとめて取ることができるわけです。実戦でも、こううまくいくといいのですが…。

ディスクカード取り扱い上の 注意事項

ディスクカードは大切に取り扱いってください。

- ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないでください。またこの部分を汚したり傷つけたりしないように気をつけて扱ってください。
- ディスクカードは湿気、暑さに弱いので、風通しの良い涼しい場所に保管してください。



- ゴミゴミしたホコリっぽい場所には保管ほ かんしないようにしてください。
- 磁石じ しゃくを近づけるとデータち かが消えてしまいます。テレビ、ラジオなどにも磁力じ りょくがあるので近づけないでください。
- 踏んづけたりするのはもってのほか。大切にプラスチックケースに保管ほ かんしてください。

あか 赤いランプが点灯中でんとうちゅうは手てを触ふれないで

※ディスクドライブの赤あかランプがついているとき、EJECTエジェクトボタンや本体ほんたいのRESETリセットボタン、電源でんげんスイッチには絶対ぜったいに手てを触ふれないでください。

ディスクシステムが

正常に作動しなくなったときには

ディスクシステムが正常に作動しないときは、画面にエラーメッセージが表示されます。

下の表を参考にして原因を調べてください。

エラーメッセージ	内容と対処方法
ディスク セット ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう一度セットしなおそう。
バッテリー ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
エラー ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
エラー ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
エラー ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
エラー ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
エービーサイド A.B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
エラー ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
エラー ERR.20～	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。



九路盤対局



EXECUTIVE PRODUCER
IGO ALGORITHM BY
PROGRAMMED BY

COMPUTER ART BY

MUSIC COMPOSED BY
MANUAL BY
COVER DESIGN BY
TESUJI BY
PRODUCT PLANNING

QUALITY ASSURANCE

HENK B. ROGERS
ALLAN A.C. SCARFF
ALLAN A.C. SCARFF
BOB RUTHERFORD
KAZUYA TAKAHASHI
YUJI NAKASHIMA
HANS JANSSEN
HENK B. ROGERS
KIYOSHI IJIMA
MASAYOSHI YOSHIDA
SHUNICHI NANTO
HIROSHI SUZUKI
YUTAKA KUBOTA & PARADIGM
MASAYOSHI YOSHIDA
TOSHIO KASAI
HENK B. ROGERS
TOSHITUGU KAWAHARA
ALLAN A.C. SCARFF
EDWARD SP. ROGERS
JOE B. LANGDON
TOMOYUKI TANI
HARUNOBU KATO
YASUAKI NAGOSHI
SHUNICHI NANTO

1987年3月27日初版 ©1987 BPS, EDGE COMPUTERS LTD.

発行 (有)ピー・ピー・エス 〒222 神奈川県横浜市港北区篠原東
3-1-9 TEL. 045(421)7421(代)

